Изгнанник:
Лезвие смерти

ЗАКЛИНАНИЯ

Магический страж

Это заклинание можно использовать где угодно. Если к зоне, где действует это заклинание, кто-либо приближается, ваш главный персонаж будет предупрежден. Если он спит - он проснется. Это заклинание действует определенное время и исчезает после первого срабатывания.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 2 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 мирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Волшебный удар

Основное атакующее заклинание, доступное любому ученику-магу. Оно создает снаряд аккумулированной энергии, который поражает жертву. Чем опытнее волшебник, использующий это заклинание, тем больше повреждений оно наносит.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 4 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R5 + 2хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 7

Потушить огонь

Это заклинание сделало волшебников популярными среди крестьян, испытавших на себе ужасы пожара. Оно может потушить как обычный, так и магический огонь. С его помощью можно ликвидировать эффекты таких заклинаний, как "Кольцо огня" и "Стена огня".

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 4 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Ядовитый туман

Это заклинание создает облако ядовитого тумана, которое некоторое время висит в воздухе. Те, кто попадают в это облако, теряют очки жизни. Также есть вероятность, что попавшее в туман существо заразится красной оспой или у него начнется головная боль. Чем опытнее волшебник, читающий это заклинание, тем больше повреждений будет наносить туман.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 5 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R2 + 1xУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 8

Очищение воздуха

Это заклинание очищает воздух от ядовитых веществ. Оно отменяет эффект заклинания "Ядовитый туман", эффект эликсира "Облако" и т.п.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 5 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Колючая изгородь

Это заклинание создает в определенном районе хищные ядовитые растения, которые нападают на всех, кто оказывается рядом. Кроме обычных повреждений, жертвы растений также могут получить отравление. Наносимые растениями повреждения зависят от уровня волшебника, прочитавшего заклинание.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 6 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R3 + 1xУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 8

Создать пищу

С помощью этого заклинания за один раз можно создать до трех порций пищи и/или питья. Созданная пища появляется в рюкзаке, так что прежде чем произносить заклинание, убедитесь, что у вас достаточно места. Если места в рюкзаке не будет, пища не появится и заклинание будет потеряно.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 7 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Открыть

Это заклинание открывает любой немагический замок. Вероятность открыть замок зависит от типа замка. Овладеть этим заклинанием - цель любого вора.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 10 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Апатия

Жертва этого заклинания на время теряет охоту сражаться и отступает. Заклинание действует очень недолго и предназначено для того, чтобы дать волшебнику время на подготовку к обороне. Когда действие заклинания прекращается, его жертва возвращается в бой.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 12 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 пирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Исцеление ран

Это заклинание восстанавливает очки здоровья персонажа. Это основы магии исцеления. За каждый уровень волшебника, тот, на кого направлен эффект заклинания, получает два дополнительных очка здоровья. Также это заклинание исцеляет зубную и головную боль.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 13 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: R10 + 2хУР очков здоровья
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Противоядие

Противоядие против слабых и средних ядов. Однако это заклинание не может противостоять сильным ядам, таким, как "Яд скорпиона" или "Ядовитые халлис".

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 14 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Паника

Существо, оказавшееся под влиянием этого заклинания, впадает в панику и начинает беспорядочно метаться, не имея возможности предпринять какое-либо разумное действие.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 15 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Отречение от страха

Это заклинание снимает эффект заклинания "Паника".

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 15 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Голограмма

Это заклинание создает иллюзорные копии своей цели. По тому, на кого наложено заклинание, становится сложнее попасть. В результате защита этого персонажа увеличивается. Количество добавленных очков защиты зависит от уровня волшебника, прочитавшего заклинание.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 16 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: R5 + 1хУР очков защиты
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Вылечить летаргию

С помощью этого заклинания можно вылечить летаргию.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 17 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Излечение проказы

С помощью этого заклинания можно вылечить проказу.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 19 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Щит

Волшебник создает вокруг себя или другого персонажа энергетическое поле, останавливающее стрелы. Это заклинание увеличивает защиту персонажа, на которого оно наложено. Чем опытнее волшебник, тем сильнее увеличивается защита.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 20 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: R5 + 2хУР очков защиты
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Сильный удар

Это заклинание увеличивает способности к атаке у того, на кого оно наложено. Этот персонаж становится сильнее и в результате получает дополнительные очки атаки. Чем опытнее волшебник, тем больше очков атаки получит персонаж.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 22 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: R5 + 2хУР очков атаки
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Магическая кража

Это заклинание высасывает очки магии из своей жертвы и передает их волшебнику. Это происходит до тех пор, пока у волшебника не будет максимальное количество очков магии, или же очки магии не кончатся у жертвы.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 25 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: ОМ жертвы
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Взрыв

Это самое простое заклинание из тех, что позволяют поразить несколько целей одновременно. Оно создает вращающийся шар энергии, который взрывается, когда врезается во что-либо, поражая при этом всех существ, находящихся вокруг. Несмотря на кажущуюся простоту, оно может быть очень эффективно в руках опытного волшебника.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 27 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R10 + 2хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10

Огненный шар

Это заклинание очень популярно среди волшебников, которые отдают предпочтение наступательной магии. Несмотря на его популярность, оно считается заклинанием мастеров. Это заклинание не только наносит большое количество повреждений, но оно еще и очень эффектно.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 30 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R12 + 2хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10

Рука-молот

Легенда говорит, что это заклинание изобрел сообразительный кузнец, который хотел облегчить себе работу. Именно этому кузнецу оно обязано своим именем. Со временем, претерпев некоторое количество изменений и улучшений, это заклинание стало служить для увеличения силы того, на ком оно использовано.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 32 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: R10 + 2хУР очков силы
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Дезинтеграция

Все металлические предметы того, на кого направлено это заклинание, немедленно уничтожаются. Это отличное защитное заклинание для волшебника, который сражается с воином в стальной броне. В свое время это заклинание было запрещено в некоторых регионах из-за того, что некоторые считали его использование "нечестным". Действие дезинтеграции испытали на себе многие владельцы мощного и редкого оружия.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 35 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Невидимость

Это заклинание делает невидимым персонажа, на которого оно наложено. Если этот персонаж достаточно ловок и может бесшумно передвигаться, он может незамеченным пробраться даже в хорошо охраняемое место. Не забывайте, что невидимый персонаж становится видимым, как только наносит кому-либо удар.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 37 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Сон

Это заклинание усыпляет свою жертву. Оно очень популярно среди волшебников, которые используют его не только в боевых целях. Молодые маги, например, изучают его действие на симпатичных девушках. Единственное ограничение этого заклинания - то, что в момент его произнесения волшебник должен находиться рядом со своей жертвой.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 39 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Пробуждение

Это заклинание снимает эффект заклинания "Сон". Также с его помощью можно разбудить спящего, не применяя силу.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 39 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Удар молнии

Это заклинание создает шаровую молнию, которая медленно растет, поражая всех существ в радиусе действия. От этого мощного боевого заклинания, не спасет даже крепкая стальная броня.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 40 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R30 + 1хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10

Стена огня

Название этого заклинания говорит само за себя. Оно создает огненную стену, которая обжигает всех попавших в нее существ.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 42 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R12 + 2хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 3 серма
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10

Паралич

Это заклинание парализует жертву. Парализованное существо не может двигаться, использовать заклинания или говорить. Оно оказывается полностью во власти мага и его спутников.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 44 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Вылечить паралич

Это заклинание снимает эффект заклинания "ПАРАЛИЧ".

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 44 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Мерцание

Популярное среди многих волшебников защитное заклинание. Персонаж, на которого оно наложено, начинает мерцать, что повышает его защиту. Также это мерцание делает его частично невидимым. В отличие от заклинания "Невидимость", эффект этого заклинания не пропадает при нанесении персонажем ударов.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 46 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: R15 + 2хУР очков защиты
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2/3 пирма
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Темный помощник

С помощью этого заклинания можно вызвать демонического обитателя глубин преисподней. Это существо будет сражаться на вашей стороне, пока не погибнет.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 47 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: пока не погибнет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Взрывной луч

Мощное атакующее заклинание. Сильнейший взрыв поражает всех, находящихся вокруг, а луч света, бьющий из эпицентра взрыва, ослепляет всех существ в радиусе поражения.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 48 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R10 + 3хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10

Телепортация

Это заклинание переносит свою цель в случайно выбранное место. Оно позволяет волшебнику убежать из гущи самой яростной схватки.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 49 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10

Вызвать защитника

На помощь прочитавшему это заклинание приходит могучий воин, который сражается на стороне мага до своего последнего дыхания.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 49 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: пока не погибнет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 7

Кольцо огня

Вокруг того, на кого наложено это заклинание, появляется кольцо огня, которое обжигает всех попавших в него противников. Это кольцо передвигается вместе со своим владельцем, что делает его своего рода броней.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Структурное
СТОИМОСТЬ: 50 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: R8 + 2хУР
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Неуязвимость

Персонаж, на которого наложено это заклинание, становится абсолютно невосприимчивым к любому немагическому оружию. Это заклинание не спасает от магии, но предоставляет отличную защиту даже от самого сильного воина...

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 51 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Уничтожить нежить

При правильном использовании это заклинание может полностью уничтожить живого мертвеца. Оно не действует на особенно сильных существ, но очень эффективно справляется со слабыми.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 52 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 7

Контроль над животным

Это заклинание работает так же, как заклинание "Кража личности", но действует только на животных. Зачарованное животное подчиняется волшебнику и сражается на его стороне до своей смерти.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 52 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 7

Ускорение

Персонаж, на кого наложено это заклинание, начинает двигаться в два раза быстрее. Это заклинание пользуется заслуженной популярностью среди воинов и воров, которые испытали на себе его действие.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 53 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Замедление

У этого заклинания очень неприятный эффект - все движения жертвы становятся в два раза медленнее. Те, кто испытали на себе его действие, рассказывают, что это ощущение похоже на сон, в котором ты не можешь двигаться с нормальной скоростью, как бы ты не пытался.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 53 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 7

Кража личности

Более мощная версия заклинания "Контроль над животным". Жертва этого заклинания полностью подчиняется воле мага и атакует его противников. Когда действие заклинания заканчивается, жертва возвращается к своему обычному состоянию. Это заклинание можно накладывать только на людей.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Ментальное
СТОИМОСТЬ: 54 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 серм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Смертельная сила

Это заклинание временно увеличивает силу до максимума в 100 очков. Его особенно любят воины.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 55 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: до 100 очков силы
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 пирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Кошачья ловкость

Это заклинание временно увеличивает ловкость до максимума в 100 очков. Его любят как воины, так и воры.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 55 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: до 100 очков ловкости
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 пирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Стальная кожа

Еще одно заклинание, увеличивающее одну из характеристик. Это заклинание временно увеличивает максимальное здоровье до 100 очков. Обратите внимание, что текущий уровень здоровья персонажа не изменяется.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 55 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: до 100 очков здоровья
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 пирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Великие силы

Это заклинание значительно увеличивает характеристики силы, ловкости и здоровья того, на кого оно наложено. Влияние этого заклинания на каждую характеристику не такое сильное, как у заклинаний "Стальная кожа", "Кошачья ловкость" и "Смертельная сила", зато оно влияет сразу на несколько характеристик.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 57 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: 30 + R10 + 2хУР очков к силе, ловкости и максимальному здоровью
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 пирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 5

Смерть

Если это заклинание срабатывает, оно вызывает мгновенную и окончательную смерть своей жертвы. Это заклинание вызывает страх у любого, кто видел его в действии или хотя бы слышал о нем.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Телесное
СТОИМОСТЬ: 59 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: Нет
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 3

Остановка времени

Это заклинание останавливает время для всех, кроме группы персонажей, выбранных магом. Все вокруг останавливается, а выбранная группа может продолжать двигаться.

ТИП ЗАКЛИНАНИЯ: Иллюзия
СТОИМОСТЬ: 60 ОМ
ПРИОБРЕТЕНИЯ: Нет
ПОВРЕЖДЕНИЯ: Нет
ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 пирм
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1 пирм
РАДИУС ДЕЙСТВИЯ: 10